

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian karya inovatif ini menghasilkan produk berupa media buku cerita interkatif *augmented reality* berjudul “Monti Si Pari Manta”. Media ini berisi materi kegiatan membaca dan mendengarkan *story telling* tentang pari manta, diharapkan dengan materi dari indikator-indikator yang berasal dari materi pada bab sebelumnya, pengetahuan anak terkait biota laut pari manta dan cara melindunginya dapat berkembang. Media buku cerita interkatif *augmented reality* “Monti Si Pari Manta”, aplikasi *augmented reality* dan versi digital dari buku pedoman media akan di unggah pada file Google Drive dan video pedoman penggunaan media kanal Heynyoo pada aplikasi video online youtube. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi video online, orangtua, guru, dan masyarakat dapat mengakses video tersebut dengan mudah.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahap yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Diharapkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian ini menghasilkan produk yang bermanfaat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Media pembelajaran pada penelitian ini memperoleh penilaian yang sangat layak berdasarkan uji kelayakan para ahli dan uji coba kelompok kecil. Uji kelayakan ahli dilaksanakan oleh 2 penilai, yaitu penilai ahli media dan penilai ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh nilai 85%, dan penilaian dari ahli materi memperoleh nilai 90% sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini sangat layak apabila dilihat dari sudut pandang ahli media dan materi. Dan hasil uji efektivitas yang dilakukan kepada anak pada tabel rekapitulasi memperoleh nilai dengan presentase 82,14% masuk ke dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil keseluruhan penilaian uji coba yang telah dilakukan, media buku cerita interaktif *augmented reality* "Monti Si Pari Manta" dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak untuk menstimulasi pengetahuan terkait pari manta pada anak usia 5-6 tahun.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil dari penelitian terdapat implikasi secara teori beberapa tokoh yang memaparkan bahwa media buku cerita interaktif *augmented reality* "Monti Si Pari Manta" dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi pengetahuan terkait pari manta pada anak usia 5-6 tahun. Berikut merupakan beberapa masukan secara praktis yaitu:

1. Bagi anak

Menggunakan media buku cerita interkatif *augmented reality* “Monti Si Pari Manta” dalam proses kegiatan belajar membantu anak untuk lebih fokus dan tertarik dalam materi tentang pari manta yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh anak dalam proses kegiatan belajar.

2. Bagi guru atau orang tua

Guru dan orangtua dapat menggunakan buku cerita interkatif *augmented reality* “Monti Si Pari Manta” ini untuk pembelajaran pada anak dengan secara mandiri atau dengan cara pembelajaran model berkelompok. Produk buku cerita interkatif *augmented reality* “Monti Si Pari Manta” ini diharapkan dapat menstimulasi pengetahuan pari manta pada anak usia 5-6 tahun.

3. Bagi sekolah atau lingkungan sekitar

Media pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh sekolah, masyarakat, hingga lingkungan sekitar terutama anak-anak yang tinggal di daerah pesisir. Media pembelajaran telah tersedia didalam bentuk digital yang dapat diakses dengan mudah selama terhubung dengan jaringan internet.

4. Bagi mahasiswa program studi PG-PAUD

Untuk mahasiswa PG PAUD yang ingin mengembangkan kembali media buku cerita interkatif *augmented reality* “Monti Si Pari Manta” semoga dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih

sempurna dalam kegiatan pembelajaran khususnya untuk mencapai tujuan perkembangan anak usia 5-6 tahun.

5. Bagi Kementerian Kelautan dan Perikanan

Untuk Kementerian Kelautan dan Perikanan diharapkan media buku cerita interaktif *augmented reality* “Monti Si Pari Manta” dapat dimanfaatkan lebih lanjut sebagai alat pembelajaran untuk sosialisasi terkait pari manta di Indonesia pada anak usia 5-6 tahun.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang akan dijabarkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Guru

- Pada saat melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran ini, guru dapat melaksanakan kegiatan pembuka terlebih dahulu, dengan kegiatan pembuka dapat diisi dengan menyanyikan lagu dan gerak terkait pari manta
- Dalam menggunakan media pembelajaran ini guru diharapkan menggunakan metode *storytelling* dan mengajak anak berpartisipasi pada isi cerita

- Guru dapat membantu anak mengoperasikan aplikasi *augmented reality* dan mengarahkan anak saat memindai marker serta mengamati objek 3 dimensi yang ditampilkan

2. Orangtua

- Orangtua diharapkan mendampingi anak pada saat anak menggunakan aplikasi *augmented reality*, agar orangtua dapat membimbing anak dalam memahami objek 3 dimensi yang ditampilkan di dalam aplikasi.

3. Penelitian Selanjutnya

- Aplikasi *augmented reality* dapat dibuat dengan kualitas HD namun dengan ukuran file objek render 3 dimensi yang diperkecil (*compressed*), agar apabila objek berhasil terpindai oleh kamera, objek 3 dimensi dapat berjalan mulus dan tidak hilang muncul
- Aplikasi *augmented reality* dapat dibuat dengan ukuran format .apk yang lebih kecil dan diunggah ke situs Playstore agar dapat ditemukan dan digunakan lebih luas lagi. Selain itu, format aplikasi dapat ditambah fitur interaktif seperti objek yang bereaksi saat disentuh, atau bergerak mengikuti kemauan *user*.
- Apabila penelitian selanjutnya mengembangkan media yang sejenis, diharapkan peneliti dapat menyempurnakan ilustrasi, layout, dan hasil *print out* menjadi produk jadi lebih menarik,

kokoh, serta detail, sehingga memacu imajinasi anak saat membacanya

Menambahkan terjemahan Bahasa Inggris pada media, agar dapat digunakan secara internasional

